

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN *GAME* PETUALANGAN PENGENALAN NAMA
HEWAN DENGAN BAHASA ARAB DAN INDONESIA BERBASIS ANDROID**

Oleh :

MUCHAMMAD SHOLEH

2010-51-006

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANAH KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2015

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN *GAME* PETUALANGAN PENGENALAN NAMA
HEWAN DENGAN BAHASA ARAB DAN INDONESIA BERBASIS ANDROID**

Oleh :

Muchammad Sholeh

2010-51-006

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANAH KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN
PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN BAHASA ARAB
DAN INDONESIA BERBASIS ANDROID

NAMA : MUCHAMMAD SHOLEH

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika Ini Disimpan Di Perpustakaan Program
Studi Teknik Informatika Universitas Uria Kudus Dengan Syarat – Syarat Kegunaan
Sebagai Berikut :

1. Skripsi Adalah Hak Milik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK Dibenarkan Mebuat Salinan Untuk Tujuan Referensi Saja
3. Perpustakaan Juga Dibenarkan Membuat Salinan Skripsi Ini Sebagai Bahan Pertukaran Antar Institusi Pendidikan Tinggi
4. Berikan Tanda ✓ Sesuai Dengan Kategori Skripsi

<input type="checkbox"/>	Sangat rahasia	(Mengandung isi tentang keselamatan / kepentingan Negara Republik Indonesia)
<input type="checkbox"/>	Rahasia	(mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi / badan tepat penelitian Skripsi ini dikerjakan)
<input type="checkbox"/>	Biasa	

Disahkan Oleh :

Penulis

Pembimbing Utama

Muchammad Sholeh

2010-51-009

Alamat Lengkap :

Pasuruhan Kidul Rt 03 Rw 01, Kudus

Tri Listyorini, M.Kom

0616088502

Kudus, 08 Desember 2014

Kudus, 08 Desember 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : RANCANG BANGUN *GAME* PETUALANGAN
PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN BAHASA ARAB
DAN INDONESIA BERBASIS ANDROID
NAMA : MUCHAMMAD SHOLEH
NIM : 2010-51-006

“ Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 08 Desember 2014

MUCHAMMAD SHOLEH

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN
PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN BAHASA ARAB
DAN INDONESIA BERBASIS ANDROID
NAMA : MUCHAMMAD SHOLEH
NIM : 2010-51-006

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 08 Desember 2014

Pembimbing Utama

Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

Pembimbing Pembantu

Rina Fiati, ST, M. Cs
NIDN. 0604047401

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

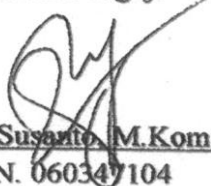
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN
PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN BAHASA ARAB
DAN INDONESIA BERBASIS ANDROID
NAMA : MUCHAMMAD SHOLEH
NIM : 2010-51-006

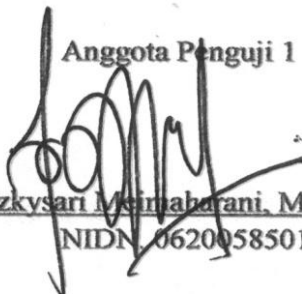
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 19 Januari 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 19 Januari 2015

Ketua Penguji


Arif Susanto, M.Kom
NIDN. 060347104

Anggota Penguji 1

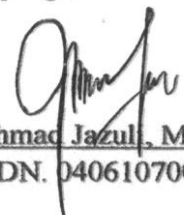

Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik


Rochmad Winarso, ST., MT.
NIS. 0610701000001138

Kaprodi Teknik Informatika


Ahmad Jazul, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Game is one of enjoying entertainment and interest for free time satisfied or to lost the boring wait, many all *game* that made and producing with free or sale manner. This *game* have brainstorming theme, sports, until adventure. A principled *android game* given entertaining for the player. The objective of the research is to devise and build the *game* can to playing in the free time satisfied and to lost the boring wait. For devise and build this *game* that used method is “multimedia development” method. The steps of this research are concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution step. It used action script programming language and tool adobe flash cs6, will be have result an *android game* with title “adventures of an animal name recognition with Arabic and indonesian” that have purpose for increasing the perception to make a *game* with brainstorming theme and makes smart to learn *game* playing, used 2d graph and designed to single player.

Keywords :multimedia, *game*, *android*, 2 dimension



ABSTRAK

Game merupakan salah satu hiburan yang seru dan menarik untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan kejenuhan di saat menunggu, beragam *game* atau permainan telah banyak dibuat dan diproduksi secara gratis ataupun berbayar. Mulai dari *game* yang bertema asah otak, olahraga, hingga petualangan. Sebuah *game* berbasis android dapat memberi hiburan bagi pemainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah *game* yang dapat dimainkan untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan kejenuhan di saat menunggu. Metode yang digunakan dalam merancang dan membangun *game* ini adalah Metode “Penggembangan Multimedia”. Tahapan dalam proses penelitian ini yaitu Tahap *Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, dan Distribution*. Dengan menggunakan bahasa pemrograman *Action Script* dan *tool* Adobe Flash cs6, akan menghasilkan sebuah *game* android berjudul “Petualangan Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Arab dan Indonesia” yang bermanfaat untuk menambah wawasan dalam pembuatan *game* dengan tema asah otak dan menerapkan pelajaran kecerdasan buatan (*Game Playing*), menggunakan grafik 2D dan dirancang untuk *single player*.

Kata Kunci :multimedia, *game*, android,,2 dimensi



KATA PENGANTAR

Skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN *GAME* PETUALANGAN PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN BAHASA ARAB DAN INDONESIA BERBASIS ANDROID” ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Bapak Dr. Suparno, SH, MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing utama Skripsi penulis.
6. Ibu Rina Fiati, ST, M.Cs selaku pembimbing pembantu Skripsi penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga beliau-beliau diatas mendapatkan imbalan yang lebih besar dari Tuhan yang maha kuasa melebihi apa yang beliau-beliau diberikan kepada penulis.

Kudus, 08 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

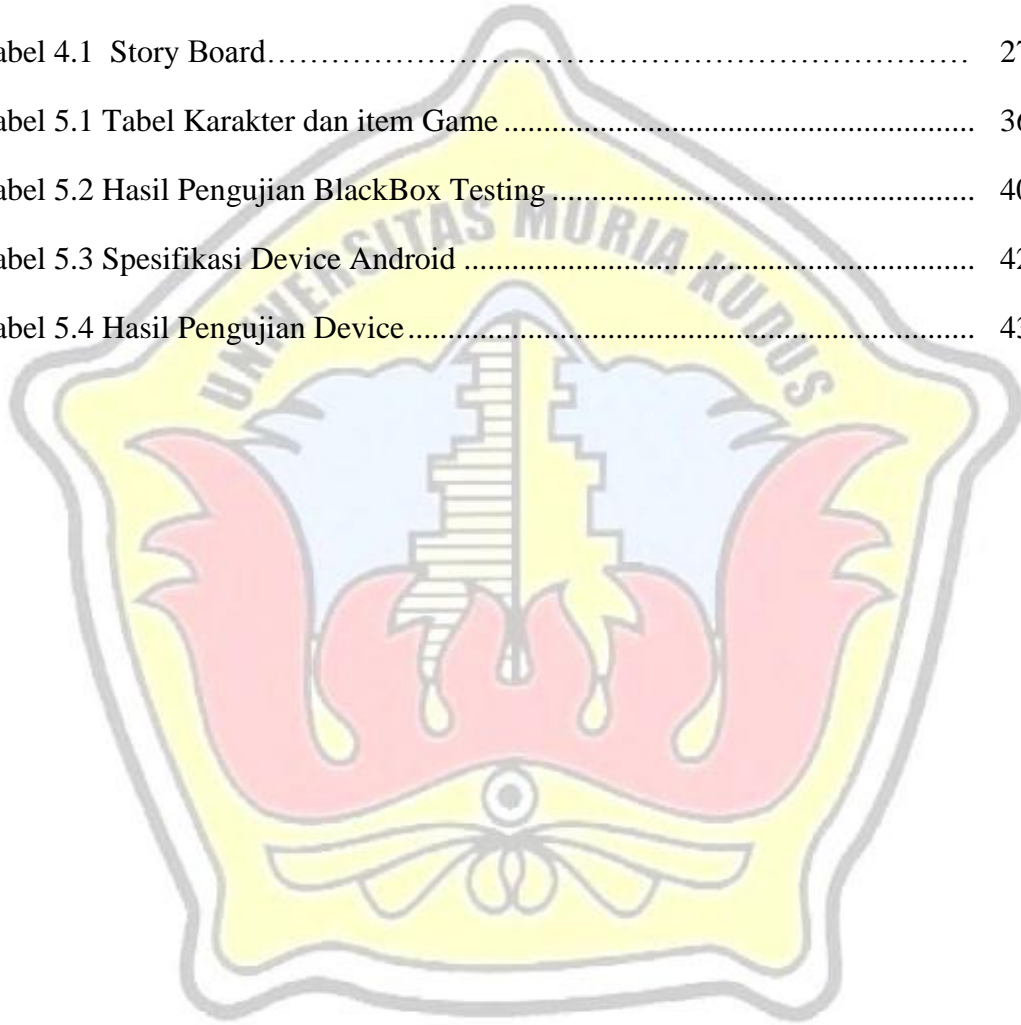
	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I.PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Identifikasi Masalah	1
1.1.2. Analisis Masalah.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1. Bagi Penulis.....	3
1.5.2. Bagi Masyarakat Umum.....	3
1.6. SistematikaPenulisan.....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Penelitian Terkait	6
2.2. Landasan teori	9
2.2.1. Pengertian Bahasa Arab	9
2.2.2. Pengertian Game.....	9
2.2.3. Klasifikasi Game dari Tujuan Penggunaan	10
2.2.4. Genre Game.....	10
2.2.5. Adobe Flash.....	12

2.2.6. Action Script.....	13
2.2.7. Pengertian Android.....	13
2.2.8. Flowchart.....	15
2.2.8.1. Pengertian Flowchart.....	15
2.2.8.2. Simbol-Simbol Flowchart	16
2.2.8.3. Flow Direction Symbol	16
2.2.8.4. Prosesing Symbol	17
2.2.8.5. Input-Output Symbol.....	18
2.3. Storyboard	18
2.4. Pengertian AI (Artifical Intelligence).....	19
2.5. Kerangka Pikir.....	20
BAB III. METODE PENELITIAN.....	21
3.1. Metode Pengembangan	21
BAB IV. ANALISA DAN PERANCANGAN.....	23
4.1. Analisa Sistem.....	23
4.2. Konsep.....	23
4.2.1. Konsep Game	23
4.2.2. Konsep Tokoh atau Karakter.....	23
4.2.3. Spesifikasi Device	24
4.3. Desain Sistem.....	25
4.3.1. Flowchart Game	25
4.3.2. Story Board	27
4.3.3. Desain User Interface.....	30
4.3.3.1. Pesan Pembuka (Splash Screen)	30
4.3.3.2. Main Menu	30
4.3.3.3. Play.....	31
4.3.3.4. High Score.....	32
4.3.3.5. About.....	32
4.3.3.6. Gambar Sound.....	33
4.3.3.7. Exit	33
4.3.3.8. Game Over.....	34
4.4. Pengumpulan Bahan (Material Collection).....	34

4.4.1. Membuat Ikon Karakter Program.....	34
4.4.2. Menentukan Suara.....	35
4.4.3. Animasi.....	35
4.4.4. Bahasa Arab.....	35
BAB V. IMPLEMENTASI DAN TESTING.....	36
5.1. Implementasi	36
5.1.1. Implementasi Karakter dan Item Game.....	36
5.1.2. Implementasi User Interface Game	37
5.2. Pengujian	40
5.2.1. Pengujian Black Box	40
5.2.2. Pengujian Pada Device	42
5.3. Play Store	44
5.3.1. Proses Upload Game Diplay Store.....	44
BAB VI. PENUTUP	50
6.1. Kesimpulan.....	50
6.2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terkait.....	7
Tabel 2.1 Tabel Flow Direction Symbol.....	16
Tabel 2.2 Tabel Flow Prosessing Symbol.....	17
Tabel 2.3 Tabel Flow Input-Output Symbol.....	18
Tabel 4.1 Story Board.....	27
Tabel 5.1 Tabel Karakter dan item Game	36
Tabel 5.2 Hasil Pengujian BlackBox Testing	40
Tabel 5.3 Spesifikasi Device Android	42
Tabel 5.4 Hasil Pengujian Device.....	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard	19
Gambar 2.2 Kerangka Pikir	20
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	21
Gambar 4.1 Flow Chart Game..	25
Gambar 4.2 Pesan Pembuka atau Preload.....	30
Gambar 4.3 Main Menu	30
Gambar 4.4 Play.....	31
Gambar 4.5 High Score.....	32
Gambar 4.6 About.....	32
Gambar 4.7 Gambar Sound.....	33
Gambar 4.8 Exit	33
Gambar 4.9 Game Over.....	34
Gambar 5.1 Pesan Pembuka atau Preload.....	37
Gambar 5.2 Main Menu	37
Gambar 5.3 Main Game.....	38
Gambar 5.4 High Score.....	38
Gambar 5.5 About.....	39
Gambar 5.6 Game Over	39
Gambar 5.7 Developer Consol.....	44
Gambar 5.8 Login	44
Gambar 5.9 Tambah Aplikasi	45
Gambar 5.10 Judul	45
Gambar 5.11 Proses Upload.....	46
Gambar 5.12 Daftar Toko	46
Gambar 5.13 Tangkapan Layar.....	47
Gambar 5.14 Harga	47
Gambar 5.15 Siap Dipublikasikan	48
Gambar 5.16 Sudah Dipublikasikan	48
Gambar 5.17 Berhasil Terupload	49
Gambar 5.18 Penilaian Play Store	49

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran II Lembar ACC Revisi Skripsi

